

# SALE PROGRAMMI

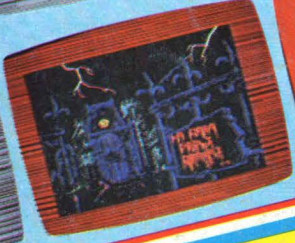
32 PAGINE  
COLORI

# 14 GIOCHI

CBM 64



SPECTRUM  
48 K



FAST LOADING  
"BITURBO"



# I SEGRETI DEI COMPUTER

Sì, cari amici, siamo riusciti a penetrare come dei veri "hacker" nei segreti del 48 e del 64, i due computer che ci e vi fanno impazzire. Una volta penetrati nella stanza dei bottoni della Commodore e della Sinclair abbiamo rovistato tra le carte dei supermanager e abbiamo scoperto alcuni segreti che prontamente troverete sulle pagine della rivista. Che cosa si può dire, infatti, del lettore ottico per i prodotti Sinclair? Semplicemente che è forse l'ottava meraviglia del mondo. Subito però risponde con una bordata tecnologica la Commodore rivelando le doti del 1541 Flash che velocizza il lento diskdrive. Come se non bastasse le software house e le case inglesi di hardware hanno presentato in questo periodo una miriade di novità che vi diamo con i relativi indirizzi per chi ha voglia, tempo e soldi di richiederli direttamente alla casa madre. Per i più curiosi anche la tattica vincente per primeggiare a Raid on Bungeling Bay.



**MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI !!!**

**POTRETE VINCERE**

**da Lire 300.000 a 1 milione per gioco pubblicato  
Lire 150.000 per il listato**

**Telefonate al 02/8361077  
cassette e listati non pubblicati non verranno restituiti**

Dir. Resp. Elvio Fantini

Edizione Società SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano

Registr. presso il Trib. di Milano N. 278 del 2-6-84 - Sped. in abb. post. gr. III/70

Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello



# SULLA CASSETTA



**CBM 64**

**LATO A**



**SPECTRUM**

**LATO B**

- |    |                                     |                      |
|----|-------------------------------------|----------------------|
| 4  | Tarzan                              | Death on ice         |
| 5  | I volti del mistero <i>87</i>       | Artefix              |
| 6  | The Madness <i>132</i>              | Goodbye Clive        |
| 7  | I labirinti del castello <i>173</i> | Notti nel deserto    |
| 8  | Onicron <i>223</i>                  | L'agente Sam         |
| 9  | Pigo <i>258</i>                     | La casa degli orrori |
| 10 | Kill <i>283</i>                     | Wrangler             |

## IN QUESTO NUMERO

- 12 Tutte le novità per i vostri computer
- 18 Un lettore ottico per il Commodore
- 20 Parla, 64! Quando un computer fa miracoli
- 22 Il gioco del mese: Raid on Bungeling Bay
- 25 Come gestire un Program club parte II



## TARZAN



**CBM 64**

## DEATH ON ICE



**SPECTRUM**

## CHE GIOCO E'

Il tuo amico Tarzan dopo l'ultima emozionante avventura ha deciso di tornarsene a casa. ma la strada della giungla è lunga e piena di pericoli mortali, al punto da rendergli difficile il rivedere la cara Jane. Aiuta il povero uomoscimmia ad evitare di essere sbranato dai leoni o di essere infilzato dalle lance di misteriosi selvaggi. Accompagnalo nelle sue acrobazie tra le liane e nella lotta contro i cocodrilli permettendogli un felice ritorno alla sua capanna.

Quanto è facile morire assiderati sul Pack. provatelo anche voi giocando: i pericoli sono tanti e mostruosi. Si va dalle palle di neve agli orsi polari, ai pinguini trasformisti, all'acqua ghiacciata dall'abbraccio mortale. Ogni tanto dei punti interrogativi si trasformano in meravigliosi giocattoli. Attenti al tempo!

## TASTI

**JOYSTICK PORTA 2**

**F1/FUOCO** inizio gioco

**JOYSTICK KEMPSTON = PROTEK**

tasti ridefinibili

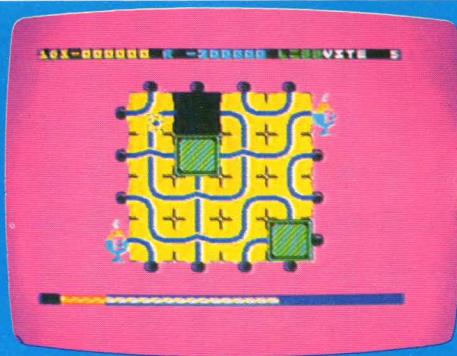


## I VOLT DEL MISTERO

## ARTEFIX



**CBM 64**



**SPECTRUM**

## CHE GIOCO E'

Un'avventura irrealista si svolgerà questa volta sotto i tuoi occhi. Dovrai impersonare uno scultore alcolizzato che tenta di difendere le statue, che ha scolpito, dalle sue allucinazioni che cercano di distruggerle. Sullo schermo si avvicineranno, infatti, siringhe, cubi, palloncini che avvicinandosi alla testa delle sculture le danneggeranno un po' alla volta. Potrai colpire le allucinazioni in vario modo per tentare di farle sparire e, se riuscirai a superare una crisi con la statua intatta, la tua scultura sarà salva fino alla volta successiva.

Bisogna riuscire a far esplodere tutte e 64 le bombe che si trovano all'interno di una fabbrica di armi. I blocchi mobili impediscono il tuo compito ma spostandoli puoi far correre la scintilla che farà esplodere la bomba. Il sistema di protezione della fabbrica ogni tanto spande delle gocce d'acqua che spengono le scintille. Attenzione!

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

F7 pausa

### JOYSTICK KEMPSTON = SINCLAIR

O sinistra

P destra

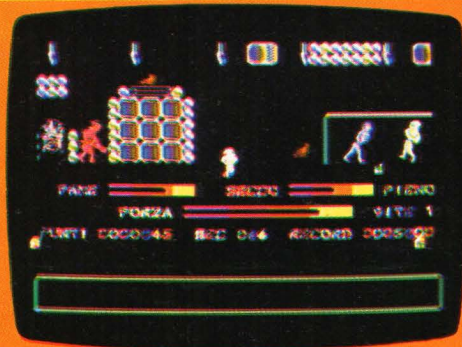
Q alto

A basso

SYMBOL SHIFT velocità

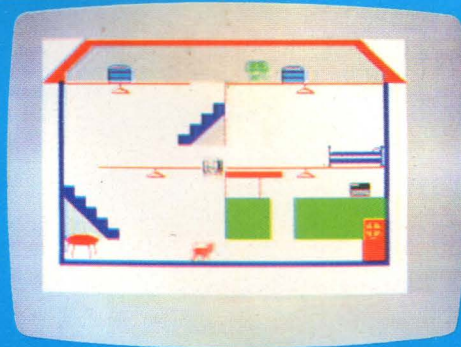


## THE MADNESS



**CBM 64**

## GOODBYE CLIVE



**SPECTRUM**

## CHE GIOCO E'

Quella pestifera della piccola Annie ne ha combinato un'altra delle sue. Per dispetto ha strappato un intero mazzo di carte del proprietario di un noto locale. Per punizione dovrà aggirarsi in mezzo alla gente in festa, raccogliendo i vari pezzi fino a ricomporre ogni singola carta. Ma attenzione, Annie dovrà stare bene attenta a non causare altri guai, come rovesciare bicchieri e bottiglie, altrimenti l'irascibile proprietario la butterà fuori. A complicare la sua ricerca, Annie sarà costantemente infastidita da misteriosi oggetti volanti da cui potrà difendersi facendo esplodere i suoi palloni chewing-gum.

Buon giorno mister Clive. La tua giornata è frenetica: vestiti, mangia un boccone, corri al metrò, prendi il giornale al volo, vai in banca, al pub, al ristorante. Infilati nel negozio di scarpe e poi corri dal barbiere. Se hai mal di testa prendi un'aspirina e dirigiti verso Buckingham Palace. E poi?

## TASTI

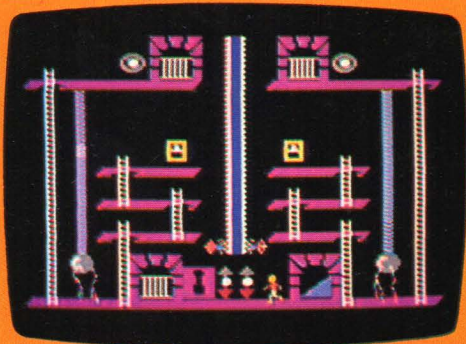
### JOYSTICK PORTA 2

<b>Z</b>	sinistra
<b>X</b>	destra
<b>L</b>	fuoco
<b>P</b>	salta

<b>Q</b>	alto
<b>Z</b>	basso
<b>P</b>	destra
<b>I</b>	sinistra
<b>1</b>	pausa



## I LABIRINTI DEL CASTELLO I



**CBM 64**

## NOTTI NEL DESERTO



**SPECTRUM**

## CHE GIOCO E'

Benvenuto nei 13 castelli stregati. Non dimenticare che dopo essere entrato in uno di essi potrai uscirne solo dopo avere completato il giro. Troverai infinite porte dietro le quali sono celate sorprese mostruose e potrai arrivare anche nella stanza della mummia o incontrare il mostro di Frankenstein. Ricordati che i tuoi ostacoli sono: la macchina lancia-saette, che potrai neutralizzare con la joystick; i campi di forza, che dovrai interrompere premendo l'interruttore esagonale; le mummie e i mostri che folgorerai con le saette.

Disporrai inoltre delle seguenti armi: fucili a raggi, il cui comando è un pulsante bianco tra 2 frecce; materializzatori, che potrai accendere abbassando la joystick e premendo il bottone di fuoco; porte, trappole e passaggi mobili che metterai in funzione premendo il bottone di fuoco.

Il vostro compito è quello di guidare un principe arabo alla ricerca della principessa Anidra e liberarla dall'harem del malvagio sultano. I pericoli sono tanti come le notti arabe. Dovete raccogliere le giare d'oro in cui sono incise delle lettere per formare con loro la parola magica "Arabian". Poi volate su zattere e tappeti volanti lanciando fulmini contro i vostri nemici alla ricerca della principessa.

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 1

**FUOCO PORTA 1** 1 giocatore

**FUOCO PORTA 2** 2 giocatori

**RUN/STOP** menù

**Q** alto

**A** basso

**N** sinistra

**M** destra

**SYMBOL SHIFT** salta

**1+2** esce gioco

**3/4** musica si/no

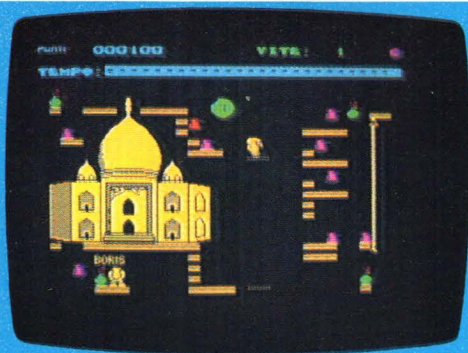


## ONICRON



**CBM 64**

## L'AGENTE SAM



**SPECTRUM**

## CHE GIOCO E'

Gli alieni stanno attaccando il tuo pianeta. La fine è vicina. Ondata dopo ondata la flotta nemica sta discendendo sul tuo pianeta: Onicron. Tu, come comandante delle forze di difesa, sei stato incaricato di impedire agli alieni di atterrare sul pianeta e di giungere al nucleo energetico, dal quale dipendono tutti gli abitanti. Hai una completa libertà di movimento per intrappolare i tuoi nemici, ma devi fare in modo che la navetta aliena si trovi tra te e il pianeta, perchè i tuoi proiettili sono attirati dalla forza di Onicron. Terminato uno schema devi passare nel passaggio segreto per essere promosso al livello successivo

Provatevi a guidare l'agente Sam nel suo tentativo di salvare il mondo occidentale. Deve localizzare e prendere i detonatori delle bombe dei terroristi prima che finisca il tempo a disposizione. Ogni detonatore ha un tempo-capestro di 9 secondi. Dopo aver superato il primo schermo vi sarà rivelato un codice segreto che servirà per accedere al secondo livello e così via per gli altri schermi.

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

<b>RESTORE</b>	riparte
<b>F1</b>	1/2 giocatori
<b>F3</b>	livello gioco

### JOYSTICK KEMPSTON

<b>O</b>	sinistra
<b>P</b>	destra
<b>Q</b>	alto
<b>A</b>	basso
<b>M</b>	salta

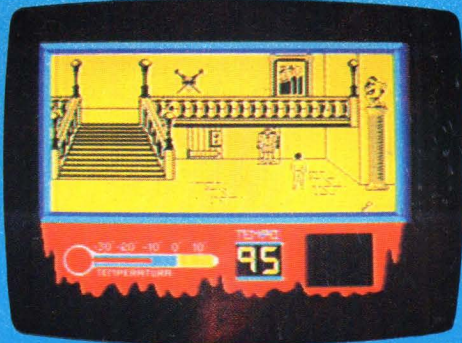


## PIGO

## LA CASA DEGLI ORRORI



**CBM 64**



**SPECTRUM**

## CHE GIOCO E'

Pigo è stato scelto dalla sua gente per andare nella città di Exud e partecipare alla sfida finale. Dovrà infatti passare prove di intuito, velocità, logica e astuzia, e queste prove potranno essere superate solo dal migliore. Dovrai esaminare ogni cosa, raccogliere ogni oggetto e depositarlo di fronte al computer e premere F5 per farlo immagazzinare e incrementare il tuo punteggio. Ricordati che per disattivare un campo di forze potrai premere CTRL e che per teletrasportarti dovrai premere F5, mentre sei di fronte al teletrasportatore. Non dimenticarti inoltre di fare rifornimento di carburante, altrimenti perirai.

Siete rimasti intrappolati in una casa maledetta e il mostro è riuscito a pietrificare la bella Janet. Dovete raccogliere tutti i pezzi che troverete per strada ricostruendo così la macchina miracolosa che salverà la ragazza. Attenzione però al mostro che gira per casa. È mortale.

## TASTI

### JOYSTICK PORTA 2

1	gioca	RETURN/FIRE	inventario
2	comandi	RESTORE	riparte
3	scopo	CTRL S	salva
4,5,6,7	aiuto	CTRL L	carica
F1	prendi	SHIFT	avanti
F3	lascia	CRSR↑	ruota sinistra
F5	usa	CRSR→	ruota destra
F7	esamina		

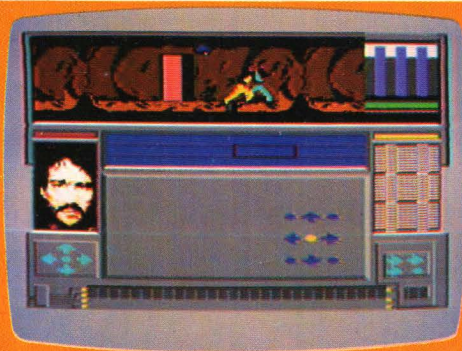
### JOYSTICK KEMPSTON = SINCLAIR

A	alto
Z	basso
N	sinistra
M	destra
SPACE	prende/attiva



**KILL**

**WRANGLER**



**CBM 64**



**SPECTRUM**

## **CHE GIOCO E'**

Una nota spia è riuscita a fuggire dalla prigione sotterranea del covo del Drago Rosso.

Poichè durante la sua prigionia è stato sottoposto a trattamento con droghe, egli non ricorda lo scopo della missione affidatagli.

Aiuta il tuo amico a ritrovare la memoria e quindi la ragione della sua intrusione nel covo nemico, accompagnandolo su e giù per i corridoi e cunicoli osservando attentamente tutti gli oggetti utili. Per difendersi ed attaccare la spia potrà disporre di un ampio repertorio di colpi di karatè, che potrai selezionare ed eseguire premendo il bottone di fuoco della joystick. Buona fortuna!

Il gioco consiste in una mappa di 250 locazioni. Sono molte le strade da prendere ma poche quelle che portano al successo.

Quattro le situazioni base: il giardino, la boscaglia, il labirinto sotterraneo, il palazzo. Il gioco cambia ogni volta che lo fate ed è difficile vincere la maratona finale tra vermi.

Provateci, però.

## **TASTI**

**JOYSTICK PORTA 2**

**FUOCO** karatè

**JOYSTICK KEMPSTON**

tasti ridefinibili





# TOP GAMES 20



Posizione	TITOLO	SOFTWARE HOUSE
1	WAY OF THE EXPLODING FIST	MELBOURNE HOUSE
2	HYPERSPORTS	IMAGINE
3	SOFT AID	VARI
4	ELITE	ACORNSOFT
5	CAULDRON	PALACE
6	ROCCO	GREMLIN GRAPHICS
7	JET SET WILLY 2	SOFTWARE PROJECTS
8	COMBAT LYNX	DURELL
9	ACTION BIKER	MASTERTRONIC
10	SPY HUNTER	US GOLD
11	ROCKY HORROR SHOW	CRL
12	DALEY THOMPSON'S DECATHLON	OCEAN
13	SPY VS SPY	BEYOND
14	ALIEN 8	ULTIMATE
15	WORLD SERIES BASEBALL	IMAGINE
16	VIEW TO A KILL	DOMARK
17	GREMLINS	ADVENTURE INTERNATIONAL
18	PITSTOP 2	EPYX/US GOLD
19	SHADOWFIRE	BEYOND SOFTWARE
20	GHOSTBUSTERS	ACTIVISION

## IL GUINNESS DEI RECORD

Presentiamo anche in questo numero il TOP dei record. Si tratta di punteggi sensazionali (quasi tutti almeno) ottenuti sui principali computer trattati dalla nostra rivista. Non si tratta di una gara ma della pubblicazione di punteggi-limite. Bisogna essere veramente dei campioni per poterli superare!

GHOSTBUSTERS	41.000	TALES OF ARABIAN NIGHTS	26.275	TOY BIZARRE	87.590
IMPOSSIBLE MISSION	25.600	PITFALL II	139.100	MAMA LAMA	898.924
RAID OVER MOSCOW	320.500	ZAXXON	198.500	STAR WARS	1.150.666
BRECE LEE	3.212.000	UP'N'DOWN	85.270	RAID ON BUNGELING BAY	85.500
POLE POSITION	129.650	CADAM WARRIOR	1.181	RIVER RAID	256.750
BOULDERDASH	47.848	FALCON PATROL	8875	GALAXY	126.000
SPY VS SPY	9972	HERO	174.456	BEACH HEAD	291.400
SON OF BLAGGER	98.000	SPY HUNTER	596.225		



## Modem miracolosi

La Miracle Technology ha aggiornato la propria linea di modem WS3000. Al modello più semplice, il W2123, si sono ora aggiunti i modelli V22 e V22bis, che danno rispettivamente 1200 o 2400 baud full duplex.

Il V22 conserva tutte le prestazioni del vecchio V2123 - con l'aggiunta del Viewtext per il Prestel - e costa circa 500 sterline. Il V22bis ha le stesse prestazioni, più 2400 baud, full duplex sullo standard CCITT e costa 650 sterline, Iva esclusa.

Questa linea vanta inoltre altre caratteristiche, quali la protezione dati "antipirata" Protect 3000, autochiamata/autorisposta, telex, Prestel, Telecom Gold e software utente-utente/utente-mainframe.

Per ulteriori informazioni, rivolgersi alla Miracle Technology, St. Peter's Street, Ipswich IPI IXB, tel. 0473-50304.

# NEWS NEWS NEWS

## Nuovi Drive Cumana

La Cumana, già nota produttrice di disk drive per parecchi micro, produce due nuove unità per l'Oric e il Dragon. Denominate Cumana Disk Controllers, le due unità possono essere dei drive a 40 o a 80 piste, a facciata singola o doppia. Esse sono corredate di adattatore a cartuccia a base



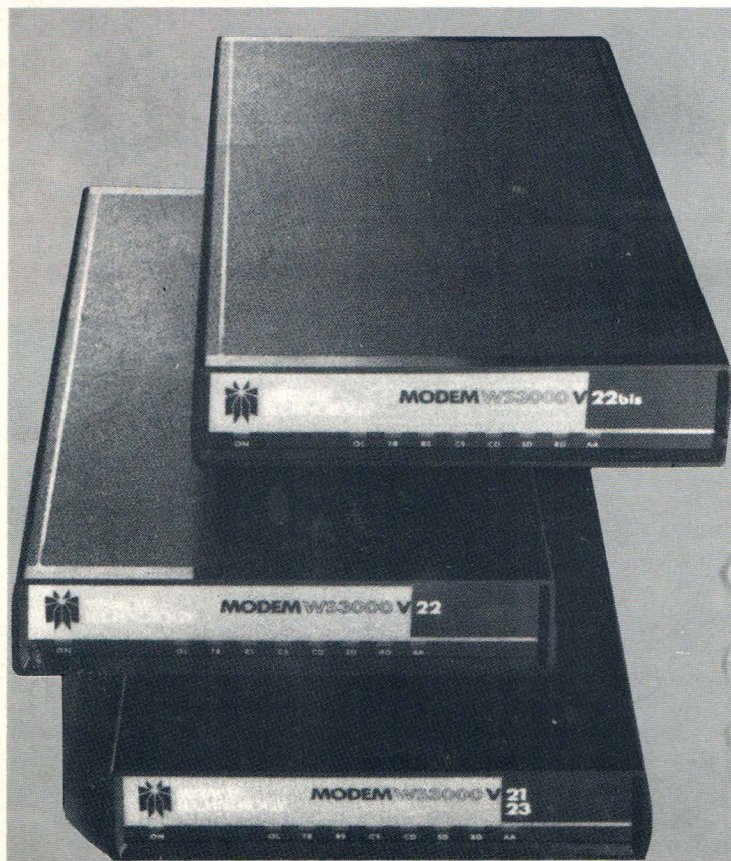
Rom, guida per l'utente e connessione. Il prezzo va dalle circa 180 sterline per il drive singolo monofacciata a 40 piste alle circa 355 per il doppio drive a due facciate e 80 piste.

Per informazioni: Cumana, Pines Trading Estate, Broad Street, Guildford, Surrey, tel. 0483-503121.

## Chi non stampa in compagnia...

La Nighthawk Electronics ha prodotto un interessante apparecchio, un interruttore parallelo per stampante che permette di collegare fino a sei computer alla stessa stampante. L'interruttore funziona con quasi tutte le macchine dotate di un ingresso stampante Cetronics, e non richiede software aggiuntivo.

L'interruttore è collegato ai micro tramite un normale cavo a nastro, e poi alla stampante tramite un cavetto lungo un metro. Evidentemente, esso permette a un solo computer alla volta di stampare del materiale in un dato momento, e gestisce i computer in base al principio che il primo a collegarsi è il primo a stampare. Avranno così fine i litigi per avere il diritto





to di usare la stampante per primi - ammesso ovviamente che siate una famiglia o una ditta tanto fortunata da possedere più di un computer!

L'interruttore per stampante è presentato in una gamma che va dal modello a due linee (139 sterline) a quello a sei linee (265 sterline). Per informazioni: Nighthawk Electronics, PO Box 44, Saffron Walden, Essex, tel. 0799-40782.

## Un nuovo campione per la CGL

La Cgl, distributrice di una quantità di joystick e di controlli manuali sotto l'etichetta Wico, ha prodotto un joystick economico, il Cgl Champion. Al prezzo di meno di 12 sterline, esso offre un'impugnatura anatomica, un selettore per fuoco automatico e due pulsanti di fuoco rapido, ed è compatibile con parecchi dei sistemi più diffusi. Per informazioni, la Cgl risponde allo 0628-72448.

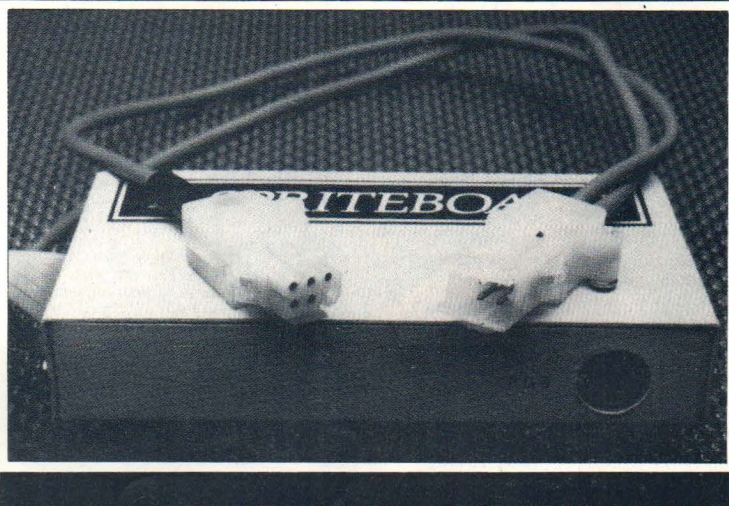
## Sprite Board Logotron

La Logotron, la prima ditta a fornire al BBC una versione completa

# NEWS NEWS NEWS

del Logo, lancia oggi lo Sprite Board per la stessa macchina, ed ha già ricevuto ordinazioni per più di 200.000 sterline. La versione Spectrum è attesa entro quest'anno. Michael Hayward, direttore esecutivo della Logotron, afferma che lo Sprite Board consente anche al novellino del computer di ottenere facilmente delle animazioni vere, impiegando appena una frazione del tempo che è necessario quando si usa un noioso codice macchina.

Lo Sprite Board, che si inserisce nel collettore mgh del BBC, con-



sente di controllare fino a un massimo di 32 sprite programmabili per volta e fornisce fino a 64 configurazioni di sprite, manipolabili tramite il trattamento sprite dell'unità.

Lo Sprite Board costa circa 180 sterline, Iva inclusa, oppure circa 240 sterline se acquistato insieme al Logotron Logo. Essendo il Logo un sussidio didattico molto diffuso, la Logotron concede condizioni particolari alle scuole. Per informazioni, rivolgersi alla Logotron Ltd., Ryman House, 59 Markham Street, Londra SW3, tel. 01-352 1088.

## Fallo da te

Chiunque sia interessato all'elettronica digitale elementare e all'ABC del computer può oggi comprare il package **Introducing**



**Microelectronics** della Educational Electronics: esso comprende una piastra per circuiti, dei componenti e un manuale di 136 pagine che mettono in grado di studiare da soli la microelettronica. Il package costa 59 sterline e mezza, Iva inclusa, e i soldi o le richieste di informazioni vanno indirizzati alla Educational Electronics Ltd., 28 Lake Street, Leighton Buzzard, Beds.

## 64 Serioso

Altre due ditte hanno cominciato a produrre del business software "serio" per il C64.

La First Publishing, già nota per i suoi libri per il C64, ha lanciato il PowerPlan 64, definito "il massimo dei programmi di spreadsheet e di grafica completamente integrata". Sara Galbraith, direttore esecutivo della First Publishing, afferma che il PowerPlan 64 è migliore di altri package analoghi che costano fino a 100 sterline e ne costa meno di 50.

La Precision Software presenta invece una versione economica del sistema database più diffuso del mondo, Superbase Starter. Si tratta di un sistema completo di filing per computer che insieme ai package di software Stepping Stone della Precision può fornire liquidità, registro vendite e inventario oltre a parecchie altre prestazioni. Superbase Starter costa circa 40 sterline, e i package Stepping Stone 10 sterline l'uno. I

# NEWS NEWS NEWS

numeri telefonici della Precision e della First sono rispettivamente 01-330 7166 e 01-580 8418.

## Prodotti da toilette

I prodotti per la manutenzione del computer stanno attraversando un momento molto favorevole, tanto che Elephant Memory Systems, Rapidata e Nu-Way Styli components hanno tutte prodotto dei nuovi kit per la pulizia e manutenzione.

La Rapidata presenta dei kit anti-statici inodori e dei kit per la pulizia delle testine dei disk drive. La Elephant contrattacca con una linea di liquidi detergenti e di panni per attaccare la polvere, le incrostazioni di sporcizia e la statica. La Nu-Styli produce invece dei set per la pulizia delle tastiere e dei personal computer. Se siete indecisi, la Elephant risponde allo 0923-41244, la Rapidata allo 0635-61086 e la Nu-Style allo 021-454 5955.





**È IN EDICOLA!**

**GOLDEN  
PROGRAM**

**18 GIOCHI**

**12 UTILITY**

**2 TOTO  
SISTEMI  
PER DIVENTARE  
MILIARDARI**

**1 CASSETTA VERGINE  
PER IL FAI-DA-TE**

**PER IL VOSTRO**

**CBM  
64**

**L'OCCASIONE D'ORO  
PROVARE PER CREDERE  
E SOPRATTUTTO PER GIOCARE  
PER 30 GIORNI 30...**



**QUESTO  
MESE IN  
EDICOLA**

**CHI CAPISCE  
DI COMPUTER SA' CHE QUESTE SONO LE RIVISTE  
E LE CASSETTE CHE NON TRADIRANNO  
NON PERDETEVELE!!!  
E ATTENTI ALLA DATA DI USCITA...**



**PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM  
N. 18 - in edicola il 2 novembre**



**32 PAGINE  
A COLORI**

**PER IL CBM 64 E LO SPECTRUM 48K  
N. 12 - in edicola il 2 novembre**





# IMMAGNIFICI ISETTE

PER IL CBM 64  
N. 7 - in edicola il 2 novembre

# PLAYGAMES

PER IL VIC 20 E TUTTI GLI SPECTRUM  
N. 12 - in edicola il 12 novembre

# PLAYGAMES INTERNATIONAL TOP

PER IL CBM 64  
N. 4 - in edicola  
il 12 novembre



# LETTORE OTTICO DI CARATTERI

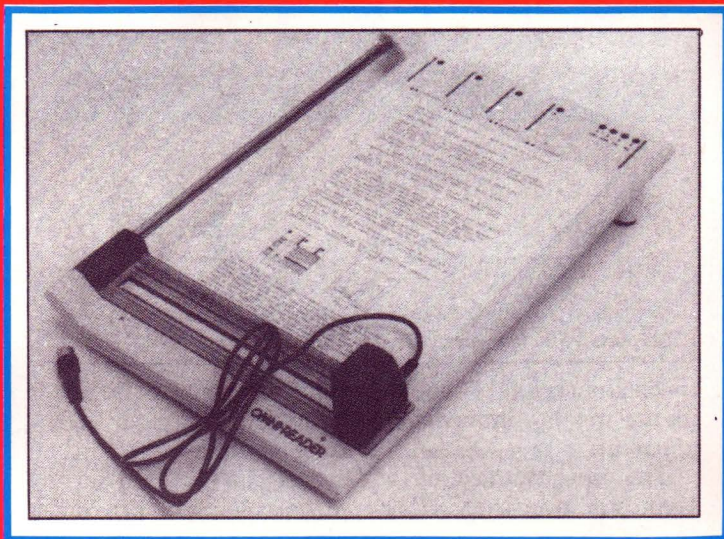
L'Omni-Reader della Oberon International è il primo Ocr (lettore ottico di caratteri) in vendita a meno di 1000 sterline. Non solo sta agevolmente su una scrivania, ma funziona sia con lo Spectrum - con l'Interfaccia Uno - che col Qi. A questo prezzo non ci si può ovviamente aspettare la perfezione, ma pur entro i suoi limiti si tratta di un'unità davvero notevole, tanto che ha vinto il premio del Sunday Times per la migliore novità dell'anno.

Si tratta di una tavoletta di plastica un po' più alta e un po' più larga di un normale foglio formato A4. Da un lato c'è un binario sul quale scorre ad angolo retto un righello. Sul righello c'è una testina rossa. Il righello viene allineato sul testo, e muovendo manualmente la testina da lato a lato si permette al computer di leggere. In cima alla tavoletta, una serie di Led ne indica la condizione. L'Omni-Reader si collega al computer tramite un ingresso RS232. Sul Qi si può usare un normale cavetto Sinclair (ma quello della Clips è più economi-

co) inserito nel SER2. Sullo Spectrum bisogna invece scambiare alcuni fili. L'unità si può programmare in modo che invii dati a un numero di baud variabile tra i 300 e i 9600. Al fine di mantenere il prezzo entro limiti accessibili, l'Omni-Reader ha dovuto subire alcune limitazioni: la più importante è che il modello standard riconosce solo quattro tipi di carattere tipografico, il Courier 10, il Courier 12, il Letter Gothic 12 e il Prestige Elite 12, che rappresentano l'80% dei caratteri più usati. Ciò significa però che l'utente casalingo non può usarlo per immettere liste tratte dalle riviste (che spesso usano caratteri di fantasia) e dalle stampanti a micropunti.

Per aggirare questi limiti è possibile caricare caratteri diversi, ma per il momento - e nell'immediato futuro - è improbabile che gli utenti Sinclair possano avvalersi di questa possibilità. Ciò è dovuto al fatto che l'Omni-Reader è diretto principalmente alle macchine commerciali, e viene fornito con un software adatto ad esse. Il





povero utente di home computer dovrà scriverci da sé le routine di input, e per una questione di politica aziendale la Omnicor non dà informazioni su come programmare i propri caratteri personali.

Usando uno qualsiasi dei quattro caratteri, con un po' di pratica si può ottenere un input esatto a più del 95%. Usando alcuni testi campione acclusi all'Omni-Reader, si può giungere al 100%, procedendo però con meticolosa lentezza.

Anche la velocità è un fattore importante. Ci vogliono grosso modo due o tre minuti per inputtare una pagina formato A4 di testo, e anche di più se si devono rileggere delle righe per via degli errori. Siamo supergiù sulla velocità di un buon dattilografo, che però commetterebbe forse meno errori.

In teoria, per fare in modo di evitare di usare la tastiera per cambiare il tipo di carattere o inviare i codici di controllo, in cima alla tavoletta sono stampate alcune opzioni, e altre ce ne sono nel manuale. Se per

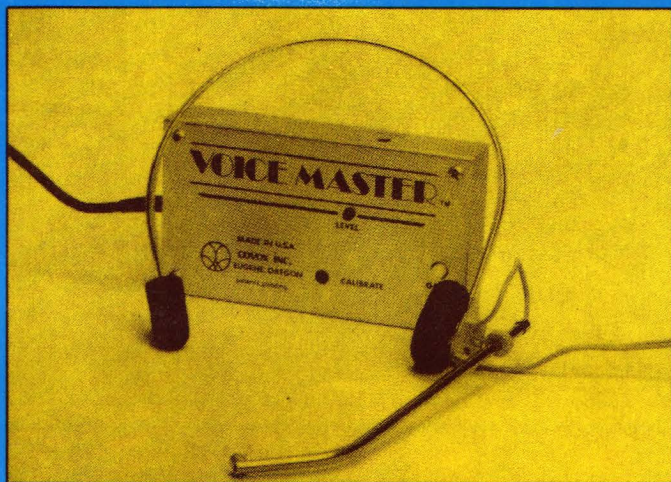
esempio il testo che volete inputtare è composto di soli numeri, basta portare la testina di lettura sulla scritta "Numeric" che è preceduta sulla tavoletta da due puntini neri. La cosa funziona benone, anche se tenere il manuale e il righello con una mano e la testina con l'altra non è comodissimo!

In definitiva l'Omni-Reader è una periferica assolutamente indispensabile oppure totalmente superflua. Funziona bene, ma può riuscire frustrante poiché non la si può usare con tutto: ci sono dei problemi persino per leggere il manuale del Q1, che pur essendo molto chiaro è scritto con degli altri caratteri. È un prodotto dal prezzo contenuto, eppure lascia la voglia di ulteriori prestazioni.

Il modello standard dell'Omni-Reader costa 399 sterline più Iva ed è prodotto dalla Omnicor International, 2 Hall Road, Marylands Wood Estate, Hemel Hempstead, Hertfordshire, HP2 7BH, tel. 0442-3803.



# PARLA, 64!



Il Voicemaster è un blocco piuttosto solido d'alluminio che trasforma la vostra voce melodiosa in un pattern di frequenza cronometrata, che poi riversa nella memoria del Commodore.

La scatoletta si inserisce semplicemente nell'ingresso del joystick, e con essa si può registrare un vocabolario che può poi essere impiegato nei propri programmi personali.

Potete "addestrare" il vostro Commodore a riconoscere un vocabolario di 32 parole: potete persino canticchiarlo, e il Voicemaster lo riprodurrà, giungendo anche a correggere la vostra impostazione canora, nel caso che non sia di primissima qualità. La qualità della voce dipende dalla frequenza del sampling: più veloce la frequenza, migliore la qualità ma più forte il dispendio di memoria.

In generale, le parole sono riconoscibili anche se la dizione sembra quella di Paperino. La velocità della riproduzione si può variare. Non occorre collegare il Voicemaster durante la riproduzione, poiché impiega un chip Sid. Dopo qualche tentativo, il programma di riconoscimento az-

zecca l'80% delle parole. Il controllo vocale dei giochi può essere invece più arduo, essendo difficile mantenere un tono calmo anche nei momenti di tensione, ma potrebbe rendere i computer più accessibili ai principianti.

Il programma di hum-along è divertente: esso registra la linea melodica che canticchiate al telefono. La linea melodica appare poi in display su un pentagramma che poi può essere facilmente trattato, stampato, memorizzato e riprodotto con una qualsiasi delle dieci voci già predisposte. Peccato però che si possa registrare una sola linea melodica.

Il Voicemaster è un'affascinante periferica con la quale il divertimento è assicurato, ma trovarle un impiego serio potrebbe essere difficile. Di certo è un metodo economico di incorporare la voce nei giochi, ma chi è veramente interessato alla musica elettronica troverà necessario un vero sampler digitale e del software più specialistico.

Detto ciò, il Voicemaster apre un campo fino ad oggi riservato a chi aveva milioni da spendere.



# TUTTI I SEGRETI DELL'IMPERO DEI BUNGELING



*Attenzione  
questo non è  
l'aeroporto!*

Gli appassionati di videogiochi hanno già conosciuto il tirannico impero dei Bunge-ling nel grande *Choplifter!* di Dan Gorlin (Broderbund/Most systems). Ora l'impero Bungeling colpisce ancora in *Raid on Bungeling Bay*, in cui gli insaziabili alieni hanno costruito una poderosa nave da guerra capace di abbattere qualsiasi aereo americano. Un solo pilota riuscirà ad introdursi di soppiatto a Bungeling Bay col compito di distruggere le fabbriche dei Bungeling una ad una.

Per mettere in ginocchio l'impero Bugge-ling non basta una buona coordinazione

oculo-manuale: per sopravvivere alla missione, bisogna prepararsi meticolosamente.

Prima di tutto l'aspirante eroe deve saper fare alcune cose fondamentali, tra le quali pilotare abilmente un elicottero. Parecchi piloti non riescono a rallentare e a fermarsi immediatamente sopra le fabbriche o la propria portaerei. Se si supera l'obiettivo, la soluzione più pratica sarà quella di tornare sopra a marcia indietro. Bisogna anche impraticarsi nel lancio dei missili e nello sganciamento delle bombe: troppi bravi piloti non riescono a distruggere





*Con i caccia bianchi non si può che lottare fino all'ultimo sangue.*

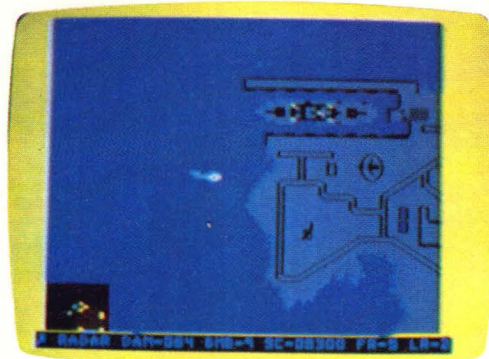
completamente le fabbriche perché hanno già sganciato le proprie bombe, credendo erroneamente che si trattasse di missili.

Il programma è dotato di una curva di apprendimento: vale a dire che meno sono le fabbriche già messe KO, più facile diventa il gioco. Sapendo questo, vi conviene puntare subito sul bersaglio più difficile, poiché vi sarà più facile distruggerlo fin dall'inizio.

La fabbrica nera è la più difficile, e infatti fin dall'inizio del gioco è difesa da due cannoni. Come primo obiettivo, è ideale. Si trova su un'isoletta che di solito è situata a sudest della portaerei. Non appena decollati, puntate subito sulla fabbrica e sganciatele sopra tutte e nove le bombe. Se questo non bastasse a raderla al suolo, andate a rifornirvi di bombe e ripetete l'attacco.

Un buon obiettivo col quale continuare è l'aeroporto a nord dell'isoletta. L'aeroporto si trova su un'isola su cui sorgono due fabbriche: è in realtà una piccola pista d'atterraggio dove gli aerei nemici si riforniscono di bombe. Entrambe le fabbriche si possono eliminare con relativa facilità. In questo modo, vi resteranno soltanto altri tre edifici da distruggere.

Che cosa distingue una missione di bombardamento riuscita? In primissimo luogo, non si deve mai cercare di bombardare una fabbrica se i suoi cannoni difensivi sono ancora funzionanti. Prima di sganciare la prima bomba, tirate sui cannoni volando in cerchio attorno ad essi: questo impedirà loro di mirare con precisione sul



*Permettere che i Bungeling varino l'incrociatore significa spesso il disastro!*

vostro elicottero. Subito dopo, eliminate tutte le postazioni radar dalla zona per rendere meno precisi i caccia che si trovassero a passare nelle vicinanze. Per finire, abbattete tutti i caccia bianchi, che probabilmente cercheranno di distogliervi dal vostro obiettivo.

Quando avrete libertà di manovra, fermatevi proprio sopra la fabbrica e sganciate il vostro intero carico di bombe, fino all'esaurimento delle bombe o alla completa distruzione dell'edificio.

Se le ciminiere della fabbrica spariscono, ciò significa che l'edificio è fuori uso ma può essere ricostruito. In questo caso, tornate alla portaerei o alla pista d'atterraggio a rifornirvi di bombe ed affrettatevi a completare la missione. Non perdetevi neanche un istante, poiché si fa in fretta a ricostruire una fabbrica!

I caccia sono una minaccia costante, specie dopo che avete distrutto almeno due fabbriche. Questi aerei bianchi di solito appaiono a gruppi di due o tre, ma anche se hanno la superiorità numerica basta conoscerli per renderli meno pericolosi. I loro missili viaggiano sempre in linea retta, quindi se li avete alle spalle volate a zig zag per confonderli. Più irregolari saranno gli spostamenti del vostro elicottero, più possibilità avrete di cavarvela e di abbattere i caccia uno ad uno.

Se le cose si mettono al peggio e vi abbattano, cercate di precipitare su una fabbrica con l'elicottero: gli attacchi da kamikaze fanno più danni delle bombe, e possono anche distruggere una fabbrica già danneggiata. Ricordate però che mentre





*L'antiaerea delle fabbriche non è salutare per l'elicottero.*

precipita l'elicottero risponde solo in minima parte all'input dei comandi, quindi potrete al massimo cercare di guidarne la caduta.

L'incrociatore nemico non è terribile come sembra, almeno fino a quando non è completato. Fino ad allora, rimane in rada sull'isola con la fabbrica rossa. Dovete preoccuparvi di bombardare la nave solo quando sullo schermo apparirà l'annuncio "L'incrociatore è quasi completato". Quando lo vedete, sorvolate l'area, trovate la rada e bombardatela. Almeno per un po' questo terrà a bada la minaccia.

Le cose cambiano radicalmente una volta completata la nave: un incrociatore Bungeling è un avversario formidabile, dotato di due cannoni capaci di sparare missili "intelligenti". Una volta varato, l'incrociatore punta subito sulla portaerei, ed è probabile che riesca ad affondarla: cercate quindi di impedire ai Bungeling di terminare la costruzione.

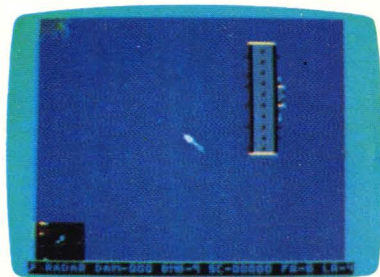
La portaerei è il vostro solo legame con la civiltà: atterrando su di essa tutti i danni che avete subito vengono automaticamente riparati e l'elicottero viene rifornito di bombe. Inutile dire che la sopravvivenza della portaerei è per voi di fondamentale importanza.

Il guaio è che anche i Bungeling lo sanno, e che quindi di tanto in tanto mandano uno stormo di aerei neri a distruggerla. Non appena appare il messaggio "La portaerei è attaccata", correte a difenderla: la freccia azzurra sulla sinistra dello schermo vi indicherà la strada più breve. Una volta giunti sulla portaerei, gli aerei

neri saranno così presi dal tentativo di affondarla che non si accorgeranno neppure del vostro elicottero. Fate in modo di abbattere in fretta tutti gli aerei neri se non volete finire col trovarvi in stato d'allarme giallo, senza bombe e senza via d'uscita: non sarebbe un bello spettacolo!

Perdere la portaerei significa perdere anche tutti gli elicotteri di riserva, quindi potete permettervi di non accorrere in difesa della portaerei soltanto quando starete portando a termine l'ultima missione di bombardamento sull'ultima fabbrica.

I missili guidati appaiono dopo la distruzione di tre fabbriche. Essi vengono lan-



*Solo la portaerei può garantirvi riparazioni e rifornimenti: non perdetela!*

ciati dalle postazioni d'artiglieria che proteggono le fabbriche, gli aeroporti e le coste. Per eliminare questo pericolo potenziale, eliminate tutte le postazioni: alcune di esse verranno subito ricostruite, altre invece no.

Servitevi sempre della mappa che appare sullo schermo: vi aiuterà ad impraticarvi della geografia di Bungeling Bay e a sapere sempre dove si trova la portaerei. Su di essa troverete inoltre la posizione esatta di tutte le forze nemiche della zona, anche se il radar non sa distinguere tra una fabbrica e una postazione d'artiglieria. Se però seguite i puntini gialli, scoprirete senza difficoltà le isole su cui ci sono ancora delle fabbriche funzionanti.

Se nel sorvolare un aeroporto vedete degli aerei a terra, non esitate a distruggerli: in questo modo gli aerei bianchi non potranno infastidire il vostro elicottero nei momenti cruciali e dovranno rimandare il proprio attacco alla vostra portaerei.

*I. bac.*



# VITA DI CLUB

## COME TI ORGANIZZO UN CLUB (parte seconda)

Tutti i consigli per gestire bene, senza spendere molto e con successo un Program club

Uno dei più grossi club italiani deve quasi la metà dei suoi soci al fatto che il suo indirizzo era stato pubblicato su una rivista a diffusione nazionale dedicata alla Commodore. Una delle primissime cose che un gruppo deve fare è proprio quella di darsi un recapito postale, in modo di poter apparire sulle pagine di quelle riviste specializzate che pubblicano gli indirizzi dei club. Per evitare continui cambiamenti d'indirizzo non sarebbe forse una cattiva idea affittare una cassetta postale. Quando il vostro indirizzo verrà pubblicato, il gruppo acquisterà nuovi membri e verrà incluso negli indirizzari specializzati.

Fate in modo che tutti i concessionari di software e di macchine Commodore della vostra zona siano al corrente della vostra esistenza: fornite loro i nomi di uno o più soci, un recapito telefonico e le date e i luoghi delle vostre riunioni. Ve ne saranno grati.

Raccogliete per il vostro bollettino la pubblicità locale richiedendo agli inserzionisti tariffe modeste, bastanti a coprire parzialmente i costi di stampa, e distribuite copie gratuite del bollettino ai negozianti. I negozianti le regaleranno ai clienti, garantendovi una pubblicità extra.

Se sulle prime il vostro club non sarà in

grado di pubblicare un bollettino, limitatevi a stampare e a diffondere un semplice volantino informativo. Usate tutti i metodi possibili e immaginabili: l'importante è che si parli di voi!

Lo scambio di software contribuisce molto al successo di un club. Gestire questo scambio può essere a volte complicato, ma anche in questo caso alcune idee sperimentate dal mio gruppo vi potranno forse essere utili.

All'inizio, la nostra biblioteca offriva in prestito ai soci copie di cassette e di dischi. L'assortimento era molto limitato, e a volte i soci facevano sparire per due o tre mesi di fila i programmi più richiesti.

Per ovviare a questi inconvenienti, lanciammo un "copy party", cioè una riunione durante la quale alcuni soci che avevano portato i propri computer aiutarono gli altri soci a copiare i dischi della biblioteca. Il "copy party" riuscì molto bene ma fu anche molto laborioso, poiché i drive faticarono non poco a produrre tutte le copie desiderate dai soci! Si badi bene però che un gruppo può copiare soltanto i programmi di dominio pubblico: copiare i programmi commerciali è un atto di pirateria che può avere conseguenze legali. Attualmente, il nostro gruppo pubblica un



catalogo dei dischi a disposizione dei soci. I soci stessi decidono quali dischi acquistare, poi compilano un modulo di richiesta e versano in anticipo la tariffa del prestito. Grazie a questa tariffa, il gruppo si rifà del costo del disco, si garantisce un piccolo margine di guadagno e offre un compenso simbolico al bibliotecario. Per le cassette la tariffa è leggermente più alta, poiché ci vuole più tempo per copiarle. Il margine di guadagno della biblioteca va ad aggiungersi alla cassa comune, della

quale ci serviremo in seguito per comprare dischi da altri gruppi.

Gli acquisti collettivi sono molto vantaggiosi. Se il gruppo acquista cento o più dischi o cassette, i soci possono spesso godere di sconti notevoli, e lo stesso discorso vale anche per i libri, gli accessori per la programmazione e persino lo hardware. Comprando come gruppo, i rivenditori locali potranno offrirvi sconti anche su materiale come stampanti e i modem: fate in modo che i soci godano di questo vantag-





gio, ma anche che una frazione del denaro risparmiato vada ad arricchire le casse del club. Soldo dopo soldo, può darsi che un giorno il vostro gruppo si trovi con un notevole conto in banca!

Fate in modo che i soci possano trarre beneficio dal gruppo anche sotto il profilo degli affari. Dedicate una parte delle riunioni all'offerta di servizi e macchine in vendita, invitate i rivenditori a presentare i propri prodotti, incoraggiate i commercianti a lasciare cataloghi e biglietti da visita nei locali del gruppo. La gente continuerà a partecipare alle riunioni se sarà attratta dalla prospettiva di un guadagno personale immediato.

Un gruppo diventa attraente nella misura in cui offre una crescita personale o un servizio di pubblica utilità. In ogni riunione deve esserci uno spazio dedicato ai problemi dei soci relativi ai computer. Organizzate corsi e seminari sull'uso dei dischi, del word processor o del database, sulla programmazione in Basic o sulla grafica del Commodore. Richiederete una piccola tassa d'iscrizione ai corsi, tassa che a parte un piccolissimo margine per il club - servirà a pagare gli istruttori.

Ho preso parte a corsi gratuiti organizzati da vari club per i propri soci, e devo dire che alla lunga questi corsi si rivelano un fiasco. Gli allievi non si impegnano seriamente, proprio perché non si sentono vincolati da un obbligo economico. D'altro canto, gli insegnanti quando non vengono pagati non possono dedicare tempo e impegno alla preparazione delle lezioni. I soci di un club devono sentire che la quantità di tempo da loro dedicata al club è minima, e che ogni forma d'impegno individuale troverà la giusta ricompensa sotto il profilo materiale e morale.

Gli ordini del giorno delle riunioni devono essere concisi e ricchi d'informazioni. Se invitate dei commercianti a presentare i loro prodotti, ponete un limite massimo di 20 minuti alla presentazione. Nel mio gruppo, le riunioni più apprezzate sono quelle che hanno all'ordine del giorno la discussione delle novità nel campo dello hardware e del software.

Se il vostro club dedica parecchio tempo alla discussione dei problemi dei soci e all'ascolto dei loro annunci, non occorre che ci sia ogni volta un o.d.g. formale. Approfittatene per mettere al corrente i soci

di ogni notizia utile. In mancanza di un o.d.g., chiedo spesso ai nuovi membri del club di presentarsi e di raccontarci le loro esperienze nel campo dell'informatica, e questa è un'iniziativa che ha molto successo.

Lanciare un'iniziativa di valore sociale è fonte di soddisfazione e di coesione per i membri di un club, senza contare che tali iniziative significano anche una notevole pubblicità. Ad esempio, un'iniziativa per facilitare con il computer l'apprendimento dei bambini handicappati sarà certamente seguita con grande simpatia da tutti i mass media.

Lanciate una sottoscrizione per donare dei computer alle scuole della vostra città; offrite corsi gratuiti agli insegnanti; tenete conferenze sull'informatica presso tutti i gruppi che ne facciano richiesta; offrite la vostra consulenza a chi si propone di acquistare un computer; istituite una bacheca computerizzata per il vostro gruppo; allestite un carro allegorico per il Carnevale locale. Le possibilità sono infinite. Qualunque iniziativa riesca a coinvolgere parecchi soci renderà più solido il vostro gruppo.

Per qualsiasi utente di computer, un club può essere una vera e propria benedizione. Potreste capitare in un gruppo in cui c'è gente che usa i prodotti Commodore o Sinclair fin dall'epoca del PET o dello ZX, gente che se ne intende di hardware e di elettronica, gente esperta in ogni campo d'applicazione del computer. Io stessa, durante una riunione, ho chiesto un consiglio prima dell'acquisto di un word processor, e ho potuto così raccogliere i pareri degli utenti di otto programmi diversi! Anche i nuovi iscritti possono portare un proprio contributo specialistico, oppure semplicemente conoscere un buon negozio in cui rifornirsi di dischi.

I club dei quali faccio parte sono inoltre ricchi d'esperienza umana. In quale altro gruppo i soci più anziani ascoltano con rispetto le spiegazioni dei soci più giovani? I club mettono in luce il valore di ciò che una persona fa, quali che siano il suo sesso e la sua età. Mi piace credere che questa disponibilità ad imparare dagli altri senza alcun pregiudizio annunci l'avvento di una società sempre più priva di preconcetti.

Cristina Barigazzi



# VENDO COMPRO CERCO TROVO

● Vendo moltissimi giochi per Spectrum 16/48, Vic 20, e MSX a prezzi stracciati (L. 8.000 la decina). Telefonare ore pasti.

Luca Pelusi - Via Borgo Nuovo, 109 - 64023 Mosciano S. A. - Tel. 085/866280.

● Vendo Spectrum 48k quasi nuovo + registratore + penna ottica + interfaccia per 2 Joystick + oltre 50 programmi con i migliori giochi + manuale d'uso in italiano + riviste varie; il tutto al miglior offerente o cambio con Commodore 64 con registratore dedicato. Chiedo e offro massima serietà. Mozzetti Renzo - Via A. Garbasso, 10 int 20/B - 00146 Roma - Tel. 06/5580877 oppure 0746/85661.

● Vendo in blocco o separatamente ZX Spectrum 48k + interfaccia programmabile a tasti per 2 Joystick + Joystick Spectravideo Quick Shot II + Manuale istruzioni in italiano + libro del Microdrive + oltre 130 giochi tra i migliori (Decathlon, Match day, Pyjamarama, Tennis, Calcio, Cyclone, Sabre Wulf, Raid over Moscow, Ant Attack, ecc.) per un valore totale effettivo di L. 800.000 ad un prezzo trattabile al di sotto di L. 400.000. I pezzi non hanno più di 4 mesi di vita e sono in perfette condizioni e ancora impaccati. Massima serietà.

Romeo Giancarlo - Via Tazzoli, 2 - Limbiate (MI) - Tel. 02/9963777.

● Vendo ZX Spectrum 48k + interfaccia + Joystick + penna ottica + corso Basic (valore L. 160.000) + 20 cassette programmi utility e giochi dall'Inghilterra in esclusiva solo per voi ad un prezzo vergognoso di L. 450.000.

Sebastiano Rosa - Via Albanese, 40 - 96010 Melilli (SR) - Tel. 0931/955316.

● Vendo i migliori programmi per Spectrum 16/48k (Decathlon, Alien 8, Knight Lore e molti altri) a prezzi irrisori: L. 2.000 l'uno + spese postali.

Alberto Pineschi - Via Ussi 14 - 50018 Scandicci (FI) - Tel. 055/250838.

● Vendo programmi su cassetta per Spectrum 48k a prezzi pazzi (L. 500 + spese di spedizione di cassette). Chiedo e assicuro massima serietà. Cerco inoltre Ghostbusters a prezzo accettabile. Telefonare ore pasti.

Mirko Agoletti - Via Galimberti, 11 - Sant'Ilario (R.E.) - 0522/672727.

● Vendo giochi fantastici a prezzi modici per CBM 64.

Scrivere o telefonare a:

Luca Crudeli - Via del Sole, 12 - S. Pietro in Casale - Tel. 051/810365.

**In questa rubrica Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Koristka, 8 - 20154 Milano.**

● Vendo per ZX Spectrum 48k fantastici programmi su cassetta; dispongo di ultime novità inglesi. Chiedere lista giochi a: Singarella Flavio - Via Conte Rosso, 56/3 - Campobasso - Tel. 0874/94764.

● Vendo Sinclair Spectrum 48k + interfaccia Joystick + Joystick Kempston + registratore + manuale + 12 cassette di programmi a L. 550.000. Mauro Barone - Via Orsa Maggiore, 21 - Cassina de' Pecchi (MI) - Tel. 02/9520641.

● Vendo favolosi video giochi per CBM 64 come: Gyruus, Summer Games, Decathlon a L. 2.500 l'uno.

Guido Benetti - Via Michelino, 6 - Bologna - Tel. 511821.

● Cerco i migliori programmi (giochi-utilities) per Spectrum 48k, inoltre dispongo di circa 350 titoli tra i quali: Match Point, Match Day, Knight Lore, Sabre Wulf. Scrivete, risponderò a tutti. Bongarzone Ugo - Via del Vignola, 5 - Bagnaia (VT) - Tel. 288215.

● Vendo programmi per Spectrum 48k: Pole Position, Pyjama-

rama, Air Wolf, Kong II, Raid over Moscow e tanti altri. Scrivetemi per ricevere la lista con relativi prezzi.

Stani Mazzoni - Via Cavour, 65 - Salsomaggiore T. (PR) - Tel. 0524/78088.

● Vendo dalle 2.000 alle 5.000 lire ultime novità per Spectrum 48k riguardanti giochi come Match Day, Match Point, Sabre Wulf, Cyclone, Skool daze, Jet Set Willy e tanti altri. Compro anche giochi come Pyjamarama, Pole Position, Knight Lore e tutte le ultime novità.

Alessandro Gamba, Via di Casalpallocco, 126 - Casalpallocco (Roma) - Tel. 6094442.

● Trasferisco VU-File, VU-Calc, Melbourne Draw e Project future su Microdrive Spectrum. Vendo duplicatori anche per Microdrive. Marco Sivori - Via Barchetta, 18/9 - 16162 Bolzaneto (GE) - Tel. 010/403118.

● Vendo giochi inglesi e italiani a prezzi stracciatissimi. (Giochi come Booty, Match Day, Match Point, Ghostbusters, Underwulde, Pole Position).

Gatto Mauro - Viale Brigata Marche, 15 - 31100 Treviso - Tel. 0422/63981.

● Aiutatemi! Cerco cassetta videogiochi del Basket a L. 7.000 max. Inoltre compro cassetta videogiochi "Donkey Kong" a L. 7.000. Prendo anche i listati a L. 500 cadauno.

Massimo Tieso - Via Michelangelo, 6 - Cavaria (VA) - Tel. 219862.

● Cerco programmi: Match Day e Basket 48k, per Spectrum che scambierei con altri miei programmi.

Telefonare dalle 15 alle 17 a: Piemonti Stefano - Viale Virgilio, 44 - Gorizia - Tel. 82174.

● Vendo Spectrum 48k + 40 giochi e programmi + manuale in italiano e guida al Microdrive per un valore di oltre L. 550.000 a L. 430.000. A chi lo volesse vendo anche il registratore a L. 50.000. Agus Fabrizio - Via Bovisasca, 157 - Milano - Tel. 3552698.

● Vendo e scambio programmi per ZX Spectrum 16/48k vasta scelta. Cerco inoltre basso prezzo Bruce Lee, Match Point e Basket. Spedisco liste dei programmi a mie spese.

Roberto Fricassini - Via Conca d'Oro 300/A - 00141 Roma - Tel. 06/8102177.

● Compro per CBM 64 il gioco Ghostbusters a prezzo non folle. Michele Donati - Via Palestrina, 25 - Roma - Tel. 3760353.



● Cerco disperatamente: H.E.-R.O., Raid over Moscow, Match Point a prezzi bassi. Aspetto vantaggiosissime offerte.

Christian Castelpietra - Via S. Cristoforo, 22 - 36078 Valdagno (VI) - Tel. 0445/403171.

● Scambio programmi per ZX Spectrum preferibilmente in zona Novara e provincia. Ne possiedo più di 400. Telefonare dopo le 20. Vannucci Walter - Via Agogna, 36 - Novara - Tel. 32887.

● Cerco persone con cui scambiare videogiochi per ZX Spectrum 48k. Massima serietà. Telefonare ore pasti.

Arrigoni Alex - Via G. Puecher, 42 - Proserpio (CO) - Tel. 031/622004.

● Vendo per CBM 64 una cassetta contenente Turbo tape, Pooyan, Mr. Whimpy, Pole Position, Moundial Soccer, Hexpert, Forbin Forest, Fort Apocalypse, Brands Auto, Music Maker, Il gobbo, Defender, Pitstop, Cammelli, Puc-Man a L. 25.000.

Graziano Staino - Via della Caduta, 16 - S. Martino P. (FI) - Tel. 055/768629.

● Vendo stupendi giochi per C 64 tra i quali: Decathlon, Gyruus, Cubert, Wizard, Saucers attac, Pit Fall II, Pole Position, Buck Rogers, Defender e altri. Prezzo L. 8.000 (max) in regalo turbo tape + 1 gioco ogni 3 richieste.

Max Capra - Via Arduino, 62 - Grugliasco (TO) Tel. 011/787997.

● Vendo a L. 1.000 cadauno giochi per Commodore 64 tra i quali: Crystal Castle, Solo flight, Donald Duck's, Chiller, Pit stop II, Hunch Buck II, Impossible Mission, Ghostbusters.

Mauro Nepote - C.so Nazioni Unite, 86 - 10073 Ciriè (TO) - Tel. 011/9209023.

● Vendo, compro, scambio giochi per CBM 64, ricerco ultime novità tipo Raid over Moscow e Summer Games.

Pardini Fulvio, Via Borghetto - Lucca - Tel. 0583/997684.

● Vendo giochi per Commodore 64 a L. 1.500 tra cui: Decathlon, Mundial Soccer, Rana, Baseball e altri. Solo su disco. Sbrigatevi, ogni 3 giochi 1 in regalo.

Frau Alessandro - Piazza Pitagora, 1 - Cagliari - Tel. 070/501031.

● Vendo-Cambio giochi e utility per CBM 64. Posseggo inoltre più di 300 programmi (Zaxxon, Pitfall I e II, Summer Games, Ghostbusters, Mrs. Pacman).

Brambilla Luca - Via Pascoli, 30 - Trezzano s/N. (MI) - Tel. 02/4454598 (dopo le ore 19)

● Compro utility per C 64 su cassetta per creare archivi e grafici, medie e statistiche a campione, programmi applicativi e giochi (Ghostbusters, Raid over Moscow, Doct. 64 etc.). Esclusi per ditempo.

Trigona Ercole - Via A. Merlini, 6 - 95123 Catania.

● Vendo giochi favolosi per C 64 come: Missione Impossibile, Ghostbusters, Basket, Beach head. Vendo ancora 25 numeri di "Conoscere il computer direttamente dal computer", vendo anche favolosi giochi per Spectrum come Olimpias. Cerco giochi di successo.

Michele Calandra - Via Redentore, 10 - Catania - Tel. 325294.

● Vendo giochi e programmi disco e cassetta CBM 64 Football Manager, Spia contro spia, Decathlon (Ocean), Kawasaky rock, Big top Barney (Circus), M.U.L.E., Raid on Boungeling bay, Quo vadis. Cerco River raid, copiatori e protettori vari.

Cagiola Alfredo - Via Rio dei Combattenti, 51 - Cerveteri (RM) - Tel. 06/9951600.

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 1.000 cadauno. Posseggo Raid over Moscow, Pyjamarama, Basketball, Baseball, Pitfall I e II, Pogo Joe, Motocross, Casa doce casa, Gyruus, Hunck bak, Beach head, Pinball, Decathlon, Summer Strike, Pit stop I e II e altri. Oppure scambio. Massima serietà.

Martone Michele, Via Casinale, 97/A - Atripalda (AV) - Tel. 0825/625488.

● Vendo giochi super per CBM 64 (più di 500) tra cui le ultimissime novità a bassi prezzi. Forza affrettati, scrivimi.

Giorgio Giusti - Via S. Lucia, 69 - Imola (BO) - Tel. 0542/681247.

● Vendo fantastici giochi a prezzi bassissimi per il Commodore 64. Ne possiedo circa 650 tra cui: Voce 64, Exploding fist, Summer Games II.

Roberto Fineschi - Via Marche, 31 Grosseto - Tel. 23181.

● Vendo scambio giochi per Commodore 64 tra cui: Track field, Summer games II, Ghostbusters, HB Olimpiadi, Frankie Goes to Hollywood, Missione Impossibile, Mario Bross, Paperino, Bruce Lee, The staff of Karnas II, Esse team, Karate (bar), Arabian night, Cad Ca4 Warrich, Blagger to Hollywood, Spyspy spy, Indiana Jones II (ed altri) li vendo a prezzi stracciati.

Vendo inoltre simulatori di volo tra cui: Elicottero, Easy flight,

Flight simulation ed altri. Simone Pompei - Via Cefalù, 24/6 - 20151 Milano - Tel. 02/3086379.

● Scambio o vendo set di 45 giochi registrati con turbo per CBM 64 a L. 25.000 fra cui Pole Position, Mrs Pac man, Pit Fal II, Manic Miner I e II. Vendesi anche separati. Telefonare ore pasti. Centosculdi Flavio - Via Pievaiola, 202/R - Perugia - tel. 075/7740230.

● Vendo Karoteca, Hot wells, Rocky III, Summer games II, Exploding fist I e II. Tutte queste novità vendesi a bassissimi prezzi. Domenico Arena - Via Spato, 23 - Acicatenà (CT) - Tel. 095/804854.

● Vendo per CBM 64 fantastici giochi e utility tra cui: Impossible Mission, Ghostbusters, Crista Castles, Koala painter, Solo flight, Chiller, etc. al prezzo di L. 1.000 cadauno. Invio lista. Inoltre vendo Reset per CBM 64 a L. 3.000 cadauno.

Mauro Nepote - C.so Nazioni Unite, 86 - 10073 Ciriè (TO) - Tel. 011/9209023.

● Vendo programmi per Commodore 64 a L. 5.000 (incluse spese postali e cassetta). Giochi e utility come Ghostbusters, Manic miner, Pyjamarama, Booga Boo, Simon's basic, Spedde tape e tanti altri.

Demeo Enzo - Via Calatafimi, 61 - Torremaggiore (FG) - Tel. 0882/281643.

● Attenzione! vendo per CBM 64 cassetta con 56 giochi stupendi in L. M. (Calcio, Decathlon, Pitfall II, Donkey Kong, Pole position, Pit stop, Koala painter, Q Bert, ecc.) tutti registrati con il Turbo tape (compreso). Il tutto al modico prezzo di L. 25.000: meno di 500 lire per programma! Se acquistate l'intera cassetta le spese sono a mio carico. L'annuncio è sempre valido. Telefonare ore serali.

Massimo Dazzan - Via Bagnarola, 7 - 33070 Savorgnano (PN) - Tel. 0434/80987.

● Amici, possiedo Turbo tape, Super turbo load/save. Ciò che vi richiedo, barattando con 30 giochi è un programma simile a questi come Speed turbo ecc. Inviatemi la cassetta con il programma e una lista dei vostri giochi in modo che potrò inviarvi quelli che non possedete e magari una richiesta dei vostri giochi per uno scambio. Massima serietà. Vi aspetto con ansia.

Romano Mario - Via della Quercia, 1/B - Capezzano (SA) - Tel. 089/273547.



● Compro, cerco per CBM 64 ogni tipo di programma (utility o gioco).

Magliola Anna - Via Q. Sella - 13060 Valdengo (VC) - Tel. 015/680723.

● Vendo giochi per CBM 64 a prezzi ottimi. Solo L. 4.000 per giochi su cassetta e L. 7.000 su disco. Si inviano listati ma ricordate gli aggiornamenti sono settimanali.

Trivero Davide - Via Q. Sella, 49 - 13060 Valdengo (VC) - Tel. 015/6802186

● Vendo per C 64 tantissimi giochi fra cui: Quo vadis, Qix laser, Super scacchi, Arredatore elettronico, Simon's basic. Scrivetemi e richiedetemi la lista e vi accontenterò.

Corsale Giuseppe - Piazza Mandorle, 39/N - Palermo - Tel. 091/532002.

● Vorrei acquistare i seguenti giochi su cassetta per CBM 64 al prezzo di L. 3.500 caduno. Bmx racers, Impossible Mission, The staff of Karnath e Kong strikes back. Poi vorrei anche vendere numerosi giochi, sempre su nastro per CBM 64 tra cui Gyruss,

Pole Position, Pitfall II, Poolbiliar-do, Tennis, Calcio, Spy Hunter, Pacman, Nettuno, Falcon Patrol II, Poker, One on one basket e Totocalcio, tutti registrati con turbo tape 64, al favoloso prezzo di L. 1.500 cadauno. Prego ai lettori di inviarmi una cassetta e, se voglio-no, chiedermi la lista dei miei giochi.

Ferdinando Carmosino - Via Roma, 51 - 86087 Rionero Sannitico (IS).

● Vendo giochi di grafica stupenda come ad esempio Impossible mission, Summer games, Sbarco alleato e Highmom, ecc. Riguardo al prezzo vi sono giochi e partire da L. 2.000 in su.

Pasquale Marinelli - 1 Trav. Priv. dell'Eomes, 25/A - Napoli - Tel. 081/7678259.

● Vendo fantastici videogiochi (la lista è gratis) come: Raid over Moscow, Olimpiadi, Karaté, Voce 64, Mr. DU. II, Mago Merlino, Conan, Lupin II, Bruce Lee.

Panzerini Francesco - Via Marche, 27 - 58100 Grosseto - Tel. 0564/20480.

● Compro giochi sequenziali su disco solo se max a L. 5.000 per

CBM 64. Inviatemi la vostra lista. Rispondo a tutti.

Mauro Pitone - Via Ugo Piccinini - L'Aquila - Tel. 0862/312239.

● Vendo giochi su nastro per CBM 64 da L. 3.000 a L. 6.000 anche ultime novità come Spy Hunter, Track field, Raid over Moscow ecc. Inviare L. 1.000 per lista.

Ceratti Fabrizio - Via XXIV maggio, 22 - Borgomanero (NO).

● Club "Commodore - Terni". Vendo numerosi giochi per il computer Commodore (C 64, Vic 20 e il nuovissimo C 16) fra cui Beach head, Pole position, ecc. Disponibili giochi per Spectrum 48k.

Picchioni Gabriele - Loc. Gabbellotta, 56 - Terni (TR) - Tel. 0744/242302.

● Vendo per Commodore 64 fantastici giochi a prezzi stracciatisimi. Richiedere lista per telefono (ne dispongo circa 300). Possibilmente zona Toscana.

Graziano Staino - Via della Caduta, 16 - Firenze - Tel. 055/768629.

● Vendo per CBM 64 straordinari giochi in L.M., 100% originali, su cassetta a prezzi miti. Dispongo delle ultime novità quali il gioco

**Tagliando da compilare e spedire in busta  
alla redazione di Program e Special Program,  
presso SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano**

(cancellare i settori che non interessano) **SPECIAL PROGRAM N. 16**

**VENDO**

**COMPRO**

**CERCO**

**TROVO**

Nome.....Indirizzo.....

Città.....Telefono.....Anni.....



"Entombed" della Ultimate. Per la lista o per ordinare telefonate o scrivete.

Guerrasio Corrado - Via Biasioli, 41 - Genova Nervi - Telef. 010/322913.

● Vendo fantastici videogiochi per CBM 64 a L. 800 l'uno fra cui (Popeye, Lady tut, Rig Dug, Sammy, Canon, Night Mission, Gins e altri).

Giuseppe Mannini - Via Michelangelo, 100 - Palermo - Tel. 201957.

● Vendo giochi per C 64 (in cassette). Ottimi prezzi al 50% di sconto. Telefonare ore 13-15.

Alfieri Roussel - Via Puccini, 19 - Carmagnola - Tel. 9778620.

● Vendo programmi per CBM 64 (circa 900) a prezzi incredibili: L. 700-L. 1.000 l'uno. Sono disponibile anche allo scambio. Mandate lista.

Giorgio Foscoli - Via Nazionale 1 - 43040 Piantonia (PR).

● Compro, cerco questi giochi: Missione impossibile, Paperino, Football americano, Rollerball e inoltre un interfaccia che trasforma il C 64 in Spectrum 48k. Tutto per C 64.

Nogara Cristiano - Via S. Croce, 267 - Venezia - 708368.

● Iscriviti al Club Program di Martina Franca e usufruirai della vasta lista di programmi che potrai cambiare su nastro pagando un contributo annuo di L. 6.000, e avrai anche diritto di ricevere la tessera + 5 giochi a scelta e un giornale mensile.

Guido D'Arcangelo - Via S. Eligio, 8 - Martina Franca (TA) - Tel. 080/705449.

● Vendo programmi per C 64. Ultime novità inglesi e americane (Dam Bustern, G. I., Joe, Conan, Gandalf, Scapshoot e molti altri) sia disco che cassetta.

Socca Stefano - Cir.ne Giannico-lense, 91/A - Roma - Tel. 536006.

● Vendo programmi per Commodore 64 e giochi tra cui Pit Stop, Hero, Froggy 3d, Jawbreaker Fort, Apocalypse ecc. Inoltre vendo per Vic 20 due giochi in cartuccia a metà prezzo.

Filippo Traldi - Piazza Torino - Lavagna (GE) - Tel. 0185/392282.

● Vendo programmi per Commodore 64 (giochi, utility, backup...). Ne possiedo più di 1.000, tutti in L.M. e scambio programmi con soluzioni di Adventur (The hobby, ...).

Bocciardi Fabrizio - Via Giotto 178/5 - Arezzo - Tel. 34329.

● Vendo meravigliosi giochi per Spectrum 16k: Camere Getto, Jet,

Atlantide, Guanta la mela, Pittore, ecc. tutti a L. 2.000 cad.

Per informazioni telefonare a: Maurizio Micillo - Corso Europa, P. Angela 238/E - Villaricca (NA) - Tel. 8948685.

● Vendo cassetta contenente 35 utilities per CBM 64 di vario genere, per amministrare la contabilità di casa, per tenere sotto controllo mese per mese i conti correnti, per compilare le schedine e via dicendo. A questa offerta aggiungo un corso di Basic completo di 21 lezioni, anche questo registrato su un intero C 60. Il tutto a sole L. 35.000. Invio inoltre gratuitamente a chi fosse interessato la lista dei miei videogiochi e utilities che sono tantissimi.

Massimo Falzetti - Via Aosta, 16 - 08100 Nuoro - Tel. 0784/33648.

● Vendo per CBM 64 a prezzi interessanti migliaia di programmi: Gestionali, Grafica, Linguaggi, Utility, Copiatori, Totocalcio e tantissimi supergiochi, disponibili anche i soli manuali. Accettasi scambi. Inviare richieste o liste a: Vincenzo Finocchiaro - Via Corridoni, 22 - 25029 Verolavecchia (BS) - Tel. 030/932903.

● Cambio o vendo programmi per CBM 64: dispongo di oltre 700 titoli tra i video games e 100 tra le utility. (The Dallas Quest, Indiana Jones, Ghostbusters, Raid over Moscow, G.I. Joe ecc.). Massima serietà, lavoro su dischetto o su cassetta.

Stefano Tagliaferri - Via Giacinto Pieralice de Vecchi, 44 - Roma. Telefonate valide solo per Roma: 06/6383712.

● Vendo e scambio per Commodore 64, tutti i tipi di programmi. Dai games alle avventure, dalle utility agli educativi. Sono un vero e proprio collezionista. Tra i migliori giochi vi ricordo: Missione impossibile, Raid over Moscow, Super Zaxxon, ecc. Vendo a poco prezzo.

Marino Pellegrino - Via Sandoli, 1-83100 Avellino - Tel. 0825/22088.

● Vendo 100 programmi fra i più belli per C 64 in L.M. da scegliere in una lista di circa 300 programmi a lire 60.000. No, non è un errore di stampa a L. 600 l'uno.

De Santo Paolo - Via Vittorio Emanuele, 51 - Tel. 0982/41044.

● Vendo e scambio giochi per CBM 64 (su cassetta) e un disco con 42 giochi a L. 15.000 e programmi e 1 cartridges (Omega Rage) a L. 13.000 e a chi compra più di 20 giochi, 5 giochi in regalo a partire da L. 4.000 l'uno.

Telefonare ore pasti.

Coccia Fabrizio - Via Enrico Toti, 7 - 26100 Tivoli (Roma).

● Vendiamo Ghostbusters, Donald duck, Raid over Moscow, Strip poker II, Flyerfox, tutte le olimpiadi e i migliori programmi per totocalcio. Questo è solo un piccolo esempio di ciò che il nostro club può offrirvi. Scriveteci e vi manderemo informazioni dettagliate. Naturalmente gratis.

C64 Lecce Club - Via Sauro 87 - 73100 Lecce - Tel. 0832/45344.

● Vendo Atari computer 800 XL 64k ram con registratore dedicato 1 Joystick 5 giochi in cassetta e 2 in cartuccia + manuale istruzioni 800 XL + 2 cassette Basic + libro di programmi contenente giochi in tutto a L. 350.000 trattabili. Giordano Semenza - Via Certosa, 19 - Seregno (MI) - Tel. 0362/235106.

● Vendesi giochi per CBM 64 e Spectrum 48k: ultime novità con continui arrivi. Per informazioni telefonare ai numeri 089/225260 per giochi Commodore e 089/238968 per giochi Spectrum 48k. Cerco Select One, Beach Head 2 per 48k. Ricordate, a Salerno siamo i migliori!!!

Luca - Salerno - Tel. 089/225260.

● Vendo, Compro giochi su cassetta per CBM 64. Dispongo di alcuni migliori giochi sul mercato (possibili anche scambi) per la lista scrivere a:

Luca Fiocchi - Via Aldo Moro, 23 - 42035 C. Monti.

● Vendo programmi per CBM 64. Ultimi inglesi e americani (Breack street, Summer games 2, Blagger goes to Hollywood, Monster, Cauldron, Spitfire 40, etc.) su disco o cassetta. Solo Roma.

Stefano Solla - Monsummano Terme, 7 - Roma - Tel. 5238377.

● Cerco CBM 64 in ottime condizioni, possibilmente completo di registratore. Tutto questo a un discreto prezzo.

Roberto Urbani - Via Stelvio, 40 - Sondrio - Tel. 211332.

✗ Assolutamente! Cerco gioco Popeye, sono disposto a pagarlo fino a L. 5.000 o più.

Antonello Corsi - Roma - Tel. 06/8313897.

● Vendo CBM 64 + drive + registratore + 2 Joystick + 150 giochi su disco + portadischi da 90 + 150 giochi su cassetta; tutto a L. 800.000 trattabili.

Telefonare ore pasti o scrivere a: Silvio Gatta - Via L. Calori, 1 - Bologna - Tel. 051/556218.

● Vendo giochi per CBM 64 a L. 5.000 cadauno tra cui Summer games I e II, Gryphon, Karate



Champ I, Karateka, Hot wheels, Shadowfire, Psytron, Ant attack, G. I. Joe, su disco e cassetta.

Diego Radicati - Via G. Guerra, 130 - Perugia - 075/751911.

● Vendo ultimissime novità giochi per CBM 64: Shadowfire, Spy Vs Spy II, Boulder dash II, Nick faldò golf, Amazon, Warrior, ecc. ed eccezionali utility come il turbo 3 a L. 2.000 cad. Tratto solo con quelli di Torino e dintorni.

Zangirolami Alessandro - Strada Genova, 55 - Moncalieri (TO) - Tel. 011/6406778.

● Vendo, scambio per C 64 Shadowfire, Spyhunter, Staff of karnath, Entonbed, Cauldron, Pitfall 2, Ghostbusters, Bruce Lee, Combat linx, Paperino, Pornoshow, Karate Kid, Tennis, Calcio con replay, Basket, Roller ball, Boxe, Pitstop 2, Impossible Mission, etc.

D'Antona Pierluigi - Via Colle verde, 3 - Isernia - Tel. 0865/29175.

● Occasionissima vendo le ultimissime novità fra cui la versione originale di: Hyper Sports, Kung Fu Boxing, Ghostbusters Bmx motocross, Missione Impossibile, Bruce Lee, Summer games II e altri (anche su disco). Inviatemi le vostre liste.

Michele Abriola - Via Firenze, 82 - Potenza - Tel. 0971/42091.

● Vendo bellissimi giochi per CBM 64 a prezzi irrisori e cerco registratore a basso prezzo.

Luca Crudeli - Via del Sole, 12 - S. Pietro in C. - Tel. 051/810365.

● Vendo per Commodore 64 cassetta con più di 40 fra i migliori video games e utility per il suddetto computer a L. 30.000. Attenzione è un'occasione da non perdere.

Sebastiano Rosa - Via Albanese, 40 - Melilli (SR) - Tel. 0931/955316.

● Vendo cassetta contenente fantastici giochi per CBM 64 (Zaxxon, Decathlon, Calcio, Dig Dug, Tarzan, Pitstop I e II, Pac Man) e 4 utility (Turbo, Simon basic, Totocalcio, Agenda) a sole L. 15.000. Cerco copia cassette a basso prezzo.

Telefonare o scrivere a:

Petaccia Alessandro - Brigata Chieti, 55 - Chieti - Tel. 0871/61192.

● Vendo moltissimi giochi per il Commodore 64 in Turbo tape a L. 1.000 l'uno oppure una cassetta con 35 giochi a scelta di una lista a sole L. 30.000.

Telefonare dalle ore 12 alle 14.

Balducci Giorgio - Via Engles Profili, 54 - 60044 Fabriano (AN) - Tel. 0732/261264.



"Entombed" della Ultimate. Per la lista o per ordinare telefonate o scrivete.

Guerrasio Corrado - Via Biasioli, 41 - Genova Nervi - Telef. 010/322913.

● Vendo fantastici videogiochi per CBM 64 a L. 800 l'uno fra cui (Popeye, Lady tut, Rig Dug, Sammy, Canon, Night Mission, Gins e altri).

Giuseppe Mannini - Via Michelangelo, 100 - Palermo - Tel. 201957.

● Vendo giochi per C 64 (in cassette). Ottimi prezzi al 50% di sconto. Telefonare ore 13-15.

Alfieri Roussel - Via Puccini, 19 - Carmagnola - Tel. 9778620.

● Vendo programmi per CBM 64 (circa 900) a prezzi incredibili: L. 700-L. 1.000 l'uno. Sono disponibile anche allo scambio. Mandate lista.

Giorgio Foscili - Via Nazionale 1 - 43040 Piantonia (PR).

● Compro, cerco questi giochi: Missione impossibile, Paperino, Football americano, Rollerball e inoltre un interfaccia che trasforma il C 64 in Spectrum 48k. Tutto per C 64.

Nogara Cristiano - Via S. Croce, 267 - Venezia - 708368.

● Iscriviti al Club Program di Martina Franca e usufruirai della vasta lista di programmi che potrai cambiare su nastro pagando un contributo annuo di L. 6.000, e avrai anche diritto di ricevere la tessera + 5 giochi a scelta e un giornale mensile.

Guido D'Arcangelo - Via S. Eligio, 8 - Martina Franca (TA) - Tel. 080/705449.

● Vendo programmi per C 64. Ultime novità inglesi e americane (Dam Bustern, G. I., Joe, Conan, Gandalf, Scapshoot e molti altri) sia disco che cassetta.

Socca Stefano - Cir.ne Giannicolense, 91/A - Roma - Tel. 536006.

● Vendo programmi per Commodore 64 e giochi tra cui Pit Stop, Hero, Froggy 3d, Jawbreaker Fort, Apocalypse ecc. Inoltre vendo per Vic 20 due giochi in cartuccia a metà prezzo.

Filippo Traldi - Piazza Torino - Lavagna (GE) - Tel. 0185/392282.

● Vendo programmi per Commodore 64 (giochi, utility, backup...). Ne possiedo più di 1.000, tutti in L.M. e scambio programmi con soluzioni di Adventur (The hobby,...).

Bocciardi Fabrizio - Via Giotto 178/5 - Arezzo - Tel. 34329.

● Vendo meravigliosi giochi per Spectrum 16k: Camere Getto, Jet,

Atlantide, Guanta la mela, Pittore, ecc. tutti a L. 2.000 cad.

Per informazioni telefonare a: Maurizio Micillo - Corso Europa, P. Angela 238/E - Villaricca (NA) - Tel. 8948685.

● Vendo cassetta contenente 35 utilities per CBM 64 di vario genere, per amministrare la contabilità di casa, per tenere sotto controllo mese per mese i conti correnti, per compilare le schedine e via dicendo. A questa offerta aggiungo un corso di Basic completo di 21 lezioni, anche questo registrato su un intero C 60. Il tutto a sole L. 35.000. Invio inoltre gratuitamente a chi fosse interessato la lista dei miei videogiochi e utilities che sono tantissimi.

Massimo Falzetti - Via Aosta, 16 - 08100 Nuoro - Tel. 0784/33648.

● Vendo per CBM 64 a prezzi interessanti migliaia di programmi: Gestionali, Grafica, Linguaggi, Utility, Copiatori, Totocalcio e tantissimi supergiochi, disponibili anche i soli manuali. Accettati scambi. Inviare richieste o liste a: Vincenzo Finocchiaro - Via Corridoni, 22 - 25029 Verolavecchia (BS) - Tel. 030/932903.

● Cambio o vendo programmi per CBM 64: dispongo di oltre 700 titoli tra i video games e 100 tra le utility. (The Dallas Quest, Indiana Jones, Ghostbusters, Raid over Moscow, G.I. Joe ecc.). Massima serietà, lavoro su dischetto o su cassetta.

Stefano Tagliaferri - Via Giacinto Pieralice de Vecchi, 44 - Roma. Telefonate valide solo per Roma: 06/6383712.

● Vendo e scambio per Commodore 64, tutti i tipi di programmi. Dai games alle avventure, dalle utility agli educativi. Sono un vero e proprio collezionista. Tra i migliori giochi vi ricordo: Missione impossibile, Raid over Moscow, Super Zaxxon, ecc. Vendo a poco prezzo.

Marino Pellegrino - Via Sandoli, 1-83100 Avellino - Tel. 0825/22088.

● Vendo 100 programmi fra i più belli per C 64 in L.M. da scegliere in una lista di circa 300 programmi a lire 60.000. No, non è un errore di stampa a L. 600 l'uno.

De Santo Paolo - Via Vittorio Emanuele, 51 - Tel. 0982/41044.

● Vendo e scambio giochi per CBM 64 (su cassetta) e un disco con 42 giochi a L. 15.000 e programmi e 1 cartridges (Omega Rage) a L. 13.000 e a chi compra più di 20 giochi, 5 giochi in regalo a partire da L. 4.000 l'uno. Telefonare ore pasti.

INDICATO  
IL TRATTEGGIO  
SEGUENDO  
E PIEGA  
IN NERO  
SEGNATO  
IL BORDO  
LUNGO  
RITAGLIA

PERSONALIZZA  
LA CASSETTA  
SCRIVENDO  
IL TUO NOME